

BAB III

METODE DAN DESAIN PENELITIAN

3.1. Metode dan Desain Penelitian

Dalam melakukan sebuah riset atau penelitian pasti menggunakan berbagai jenis metode penelitian yang ada demi terkumpulnya hasil penelitian yang sesuai serta dapat menjadi relevan dan menjadi sumber rujukan buat data penelitian yang lain. Metode penelitian adalah langkah-langkah yang diambil oleh peneliti untuk mengumpulkan data atau informasi untuk diolah dan dianalisis secara ilmiah.

Menurut Zainudin (2008, hlm. 151), metode merupakan suatu prosedur untuk mengetahui sesuatu dengan menggunakan langkah-langkah sistematis. Metodologi itu sendiri adalah proses melakukan pengkajian untuk memperoleh peraturan-peraturan dari sebuah metode. Dengan demikian, metode penelitian adalah proses pengkajian untuk mempelajari peraturan dalam penelitian.

Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Sukmadinata (2011, hlm. 60) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap kepercayaan, persepsi, pemikiran secara individual ataupun kelompok. Sedangkan metode kualitatif menurut pendapat Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2011, hlm. 4) mengartikan metode kualitatif sebagai suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Adapun data yang dihasilkannya berupa kata-kata, gambar dan perilaku manusia.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Pendekatan kualitatif diharapkan mampu menghasilkan uraian secara mendalam tentang ucapan, tulisan, ataupun perilaku yang dapat diamati dari individu atau kelompok tertentu. Penggunaan desain penelitian deskriptif kualitatif dalam penelitian ini ditujukan untuk menganalisis dan mendeskripsikan keterampilan menangkap makna bahasa dari cerita anak siswa kelas II sekolah dasar menggunakan media permainan ular tangga beserta faktor-faktor yang mempengaruhinya.

3.2. Tempat dan Subjek Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 263 Rancaloe Jl. Cipamokolan No.62, Kec. Rancasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40292.

Berdasarkan hasil pertimbangan peneliti, maka dari satu sekolah tersebut dipilih siswa kelas II sebagai kelas yang akan mendapatkan pembelajaran tentang mencari makna bahasa dari cerita rakyat. Adapun peneliti memilih siswa satu kelas yang berjumlah 25 siswa setelah pengambilan sampel awal.

Pemilihan partisipan ini dipilih berdasarkan rekomendasi dari guru kelas yang dipertimbangkan dapat memberikan data yang diperlukan dan memberikan data yang lebih lengkap serta data yang kredibel. Partisipan dalam penelitian ini memiliki kemampuan menangkap sebuah makna dengan berbeda-beda.

3.3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi dari objek atau subjek yang diteliti dalam penelitian. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Arikunto (2006, hlm. 149), instrumen penelitian adalah alat bantu bagi peneliti dalam mengumpulkan data. Sedangkan instrumen penelitian menurut Arikunto pada edisi sebelumnya adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam artian lebih cermat, lengkap dan sistematis, sehingga data lebih mudah untuk diolah.

Pada kegiatan penelitian menyusun instrumen merupakan sesuatu yang penting untuk dipahami oleh peneliti. Sugiyono (2017, hlm. 172) menyampaikan bahwa, instrumen penelitian yang baik mempunyai dua syarat mutlak yakni valid dan reliabel. Instrumen penelitian dikatakan valid apabila dapat mengukur apa yang hendak diukur, dan instrumen penelitian dikatakan reliabel apabila saat digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan tetap menghasilkan data yang sama. Pada penelitian ini, menggunakan instrumen wawancara dan tes.

3.3.1. Instrumen Wawancara

Wawancara dilaksanakan dengan memberikan pertanyaan secara langsung kepada pihak-pihak terkait dengan tujuan untuk memperoleh informasi. Menurut Prastowo (2011, hlm. 212), wawancara merupakan proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dan informan atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman wawancara.

Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur yakni wawancara yang dilaksanakan dengan menyusun pertanyaan terlebih dahulu. Peneliti mempersiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan tertulis/pedoman wawancara. Sehingga, wawancara dapat dilaksanakan secara tersusun menurut uraian pertanyaan penelitian. Wawancara yang dilaksanakan yakni wawancara mendalam (*dephth interview*).

Pada penelitian ini, peneliti akan melaksanakan wawancara dengan guru, siswa, dan orangtua siswa kelas II. Instrumen wawancara digunakan peneliti sebagai acuan untuk mendapatkan keterangan secara langsung dari pihak yang terlibat mengenai analisis keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas II sekolah dasar menggunakan media permainan ular tangga.

Dalam pelaksanaan penelitian ada salah satu rangkaian demi terpenuhinya data dan mendapatkan informasi yang sesuai maka diperlukan salah satunya yaitu dengan tes wawancara. Tes wawancara ini adalah berupa beberapa pertanyaan yang dilengkapi dengan kisi-kisi, pertanyaannya sebagai berikut.

Tabel 3.2. Pertanyaan wawancara setelah pembelajaran kepada guru

No.	Indikator	Pertanyaan
1.	Aktivitas Pembelajaran	Bagaimana aktivitas belajar mengajar di kelas II ?

2.	Antusiasme siswa	Bagaimana antusiasme siswa terhadap kegiatan belajar mengajar setelah diadakan penelitian ini?
3.	Minat Belajar dengan media Permainan ular tangga	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana minat belajar siswa di kelas II setelah kegiatan pembelajarannya dipadukan dengan permainan ular tangga? 2. Apakah dengan permainan ular tangga kegiatan pembelajaran berjalan dengan efektif?
4.	Representasi Kajian Semantik Kelas II sekolah dasar	Apakah representasi kajian semantik ini dapat berjalan dengan baik?

3.3.2. Instrumen Tes

Menurut Arikunto (2005, hlm. 53), tes adalah prosedur atau cara yang digunakan untuk mengetahui dan mengukur sesuatu dengan aturan-aturan yang telah ditetapkan. Selanjutnya, Nurgiyantoro (2010, hlm. 105) menjelaskan bahwa tes adalah sebuah instrumen atau prosedur yang sistematis untuk mengukur suatu sampel tingkah laku. Tes adalah salah satu bentuk pengukuran untuk mendapatkan informasi (kompetensi, pengetahuan, keterampilan) tentang peserta didik.

Berdasarkan pemaparan di atas, tes adalah instrumen pengumpulan data utama yang digunakan dalam penelitian. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes kinerja atau unjuk kerja. Nurgiyantoro (2010, hlm. 142) menyatakan bahwa tes kinerja, unjuk kerja, atau performansi dapat disamakan dengan tes praktik, yakni praktik dalam melaksanakan suatu aktivitas sebagai bukti capaian hasil belajar. Tes kinerja diperintahkan kepada siswa pada proses pembelajaran berlangsung. Tes kinerja dalam penelitian ini dilaksanakan dengan memberikan arahan kepada siswa untuk mencari makna bahasa dalam cerita rakyat dan mendemonstrasikan melalui permainan shake and grab.

Penggunaan tes kinerja ditujukan untuk mengukur keterampilan menangkap makna dari cerita anak dari siswa kelas II sekolah dasar menggunakan media permainan ular tangga. Hasil tes dari permainan yang telah dilakukan oleh siswa, kemudian dinilai sebagai bukti pencapaian hasil belajar dari pembelajaran yang telah dilaksanakan. Tes kinerja tersebut akan dinilai menggunakan pedoman penilaian karangan dalam buku Nurgiyantoro (2010) yang berjudul Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra dengan menggunakan model skala interval. Selain itu, berdasarkan pedoman penilaian menulis yang dijelaskan oleh Rofi'uddin dan Zuhdi (1999, hlm. 273).

Dalam pelaksanaan tes dibutuhkan yang namanya instrumen agar mendapatkan hasil penelitian sesuai dengan yang diharapkan. Instrumen tes sebagai berikut.

Tabel 3.3. Pertanyaan seputar tes terhadap siswa

No.	Cerita Anak	Pertanyaan
1.	Semantik Denotatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dari cerita “Gru, Sahabat Sejati”: <ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana makna dari cerita “Gru, Sahabat Sejati”? • Jelaskan makna yang terkandung di dalam kalimat paragraf terakhir! • Makna apa yang ada di dalam kalimat “Lari! Ada ular mendekati kalian!” 2. Dari cerita “Kama dan Raka”: <ul style="list-style-type: none"> • Apa pesan yang terkandung dari cerita “Kama dan Raka”? • Mengapa Raka harus menabung mengikuti cara Kama? • Bagaimana makna dari Raka yang berhasil menemukan pohon penuh biji setelah berputar?

		<p>3. Dari cerita “Rino si Badak Jawa”:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengapa Rino terlihat bersedih? • Apa makna yang bisa di tangkap dari paragraf ke-7? • Jelaskan apa pesan yang dapat diambil dari cerita “Rino si Badak Jawa”? • Mengapa Kila dan Tupi sangat terkaget-kaget?
2.	Lembar Tantangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Coba jelaskan makna yang di lihat dari gambar salah satu cerita ! 2. Peragakan bagaimana Ketika Gru bersedih di dalam cerita “Gru Sahabat Sejati”! 3. Sebutkan jenis-jenis hewan yang ada di dalam III cerita yang dibaca! 4. Jelaskan dimana tempat tinggal para tokoh dari ke-3

		cerita tersebut! 5. Susunlah beberapa potongan gambar menjadi utuh!
--	--	--

Setelah melaksanakan penelitian, diperlukan analisis kembali atas hasil jawaban siswa yang kemudian akan dijabarkan oleh peneliti. Jawaban siswa yang sudah dianalisis akan di klasifikasikan kembali untuk dimasukkan kepada macam-macam jenis semantik berdasarkan hasil jawaban siswa. Tahapan selanjutnya adalah pengklasifikasian jawaban siswa. Dapat di klasifikasikan sebagai berikut.

Tabel 3.4. Hasil Analisis Semantik Denotatif

N o.	Nama Siswa	Refere nsial	Konseptu al	Kognit if	Liter al
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10					
	Dst.				

3.3.3. Observasi terhadap siswa

Secara umum, observasi merupakan cara atau metode menghimpun keterangan atau data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan. Dengan kata lain, observasi dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kelakuan observer yang sebenarnya. Dengan demikian, melalui kegiatan observasi dapat diperoleh gambaran yang lebih jelas tentang kehidupan sosial yang sukar diperoleh dengan menggunakan metode lain. Observasi sangat diperlukan jika observer belum memiliki banyak keterangan tentang masalah yang diselidikinya. Sehingga observer dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang masalahnya serta petunjuk-petunjuk tentang cara memecahkannya (Mania, S. 2008).

Kegiatan pada tahapan observasi yang akan dilakukan di SDN 263 Rancaloe ini bertujuan untuk mengukur apakah implementasi dari kajian semantik melalui permainan ular tangga dapat berjalan dengan tepat serta mengukur antusiasme belajar sambil bermain terhadap siswa. Melalui observasi ini, dapat diketahui minat belajar, antusiasme, dan tentunya kegiatan pembelajaran melalui media permainan ini akan berjalan sesuai rencana.

Tahapan observasi yang dijalankan dalam penelitian ini merupakan salah satu dari prosedur penelitian yang dijalankan agar mendapatkan hasil penelitian ataupun jawaban yang sesuai rencana dari peneliti.

3.4. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan tahapan pelaksanaan kegiatan yang disusun secara sistematis, sehingga dapat dijadikan sebuah panduan untuk melaksanakan penelitian. Senada dengan yang dikemukakan oleh Lestari dan Yudhanegara (2015, hlm. 238) bahwa penelitian dilaksanakan meliputi empat tahapan sebagai berikut.



Gambar 3.1. Bagan Prosedur Penelitian

Tahapan pelaksanaan kegiatan penelitian dapat dipaparkan sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

Kegiatan penelitian yang dilaksanakan pada tahap persiapan antara lain, yaitu: mengajukan judul proposal penelitian, menyusun proposal penelitian, melaksanakan seminar proposal penelitian, memperbaiki proposal penelitian yang telah disusun berdasarkan hasil revisi pada kegiatan seminar proposal, menyusun perizinan untuk melaksanakan penelitian, memilih dan memanfaatkan informan, dan menyusun instrumen penelitian.

Selanjutnya persiapan pada tahap media permainan yang akan dipakai. Berdasarkan sudut pandang dari Fransisca, dkk (2020), pembelajaran memahami makna bahasa melalui cerita anak menggunakan media permainan ular tangga dapat dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menyiapkan gambar dari cerita kemudian untuk digunakan sebagai media mencari makna bahasa.
2. Menyiapkan serta menggunakan kertas, gelas, satu buah dadu, dan sterofoam yang berisikan gambar untuk bermain permainan ular tangga sebagai alat untuk bermain bersama siswa.

Setelah menyiapkan semua perlengkapan yang ada, selanjutnya yaitu pada tahap pelaksanaan penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan adalah kegiatan peneliti yang dilaksanakan di tempat penelitian. Pada tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan pengumpulan data berdasarkan pada fokus masalah dan tujuan penelitian. Pengumpulan data dilaksanakan melalui kegiatan wawancara dan tes. Terkait dengan kegiatan pengumpulan data ini, peneliti menyiapkan hal-hal yang dibutuhkan seperti pedoman wawancara dan soal tes. Peneliti melaksanakan wawancara mengenai pemahaman makna bahasa di dalam cerita anak, peneliti juga melaksanakan permainan ular tangga pada siswa kelas II. Tes awal dengan menanyakan arti kata dengan sederhana, kemudian guru melaksanakan permainan tersebut, dan terakhir guru menanyakan Kembali apa yang telah didapat melalui permainan tersebut.

Selanjutnya adalah tahap pelaksanaan penelitian yang berlangsung dengan rincian sebagai berikut.

1. Memberikan penjelasan tentang cerita yang akan diceritakan kepada siswa.
2. Menyiapkan semua peralatan untuk digunakan sebagai demonstrasi.
3. Memnceritakan cerita anak yang dibawakan. Cerita yang dibawa berjudul “Gru Sahabat Sejati, Kama dan Raka, & Rino Si Badak Jawa”.
4. Guru memberikan waktu kepada siswa sekitar 20 menit kepada siswa untuk membaca cerita.
5. Melaksanakan permainan ular tangga bersama siswa.
6. Jumlah bidak dalam ular tangga terdiri dari 30 bidak.
7. Siswa menunggu giliran secara bergantian.
8. Siswa yang mendapatkan gulungan kertas yang berisikan gambar dan tulisan, setelah mendapat giliran melewati bidak dan berhenti di satu bidak dari dadu yang dikocok mendapatkan pertanyaan yang berisikan tentang makna atau pesan yang ada di kertas tersebut.
9. Siswa yang berhenti di satu bidak yang berisikan tantangan maka harus melakukan tantangannya sesuai instruksi yang ada di dalam gulungan kertas.
10. Melatih siswa untuk menangkap pesan atau makna yang terkandung dalam cerita tersebut.
11. Melatih siswa untuk menjabarkan makna dari cerita tersebut.
12. Memberikan siswa tugas dengan mencari pesan dibalik gambar salah satu cerita.
13. Memberikan motivasi dan apresiasi kepada siswa.

3. Tahap Analisis Data

Kegiatan penelitian yang dilaksanakan pada tahap analisis data yaitu mengolah data hasil penelitian menggunakan teknik statistik dengan mendeskripsikan data-data yang telah dikumpulkan dari temuan di lapangan, menganalisis data dengan menginterpretasikan hasil pengolahan data, dan mendeskripsikan data yang telah ditemukan dengan dibahas dan ditafsirkan berdasarkan teori-teori yang dipilih peneliti untuk mendapatkan gambaran yang jelas terkait dengan variabel penelitian, yaitu mengenai analisis pemahaman makna bahasa dalam cerita rakyat di kelas II sekolah dasar menggunakan media permainan shake and grab.

4. Tahap Penarikan Kesimpulan

Kegiatan penelitian yang dilaksanakan pada tahap penarikan kesimpulan yakni menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis data dari temuan-temuan selama penelitian di lapangan untuk menjawab rumusan masalah penelitian yang telah dirumuskan dan memberikan saran-saran terhadap aspek-aspek yang perlu diperbaiki kembali.

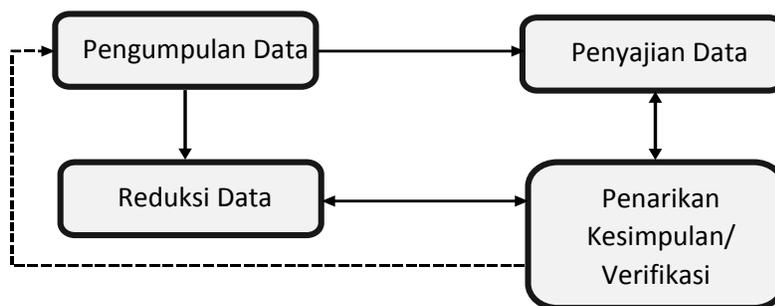
3.5. Teknik Analisis Data

Pada penelitian kualitatif, data didapatkan dari berbagai sumber dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data dan dilakukan secara terus menerus. Bogdan dan Biklen (dalam Sugiyono, 2017, hlm. 244) mengemukakan bahwa, analisis data merupakan proses untuk mencari dan menyusun data secara sistematis yang didapatkan berdasarkan tes, catatan lapangan, atau bahan-bahan lain, sehingga dapat dengan mudah untuk dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilaksanakan melalui mengorganisasikan sebuah data, menjabarkan ke dalam sebuah unit-unit, melaksanakan sintesa, menyusun ke dalam sebuah pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan menyusun kesimpulan yang bisa diceritakan kepada orang lain.

Teknik Analisis data yang digunakan oleh peneliti yaitu analisis model Miles dan Huberman. Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2017, hlm. 246) menjelaskan bahwa, aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara

interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai dengan tuntas, sehingga datanya sudah bersifat jenuh. Aktivitas dalam analisis data ini, meliputi pengumpulan data (*data collection*), reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*conclusion: drawing/verification*).

Adapun langkah-langkah analisis data digambarkan melalui gambar berikut.



Gambar 3.2. Model Analisis Data Interaktif Miles dan Huberman
3.5.1. Pengumpulan Data

Langkah ini merupakan kegiatan peneliti untuk mengumpulkan data. Data mulai dikumpulkan dengan melaksanakan pengamatan di tempat penelitian. Kemudian, melaksanakan wawancara dan tes dengan informan penelitian. Peneliti mencatat seluruh data yang didapatkan ke dalam catatan lapangan yang berisi apa yang dilihat, didengar, dialami, dirasakan, dan segala sesuatu yang ditemukan selama penelitian. Data tersebut merupakan bahan untuk pengumpulan data pada kegiatan di tahap selanjutnya. Pengumpulan data penelitian yang dimaksud adalah hasil dari wawancara dan tes mengenai kemampuan siswa dalam menangkap makna bahasa dari cerita rakyat kelas II sekolah dasar menggunakan media permainan shake and grab dan faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan anak menangkap makna dalam cerita rakyat siswa kelas II sekolah dasar.

3.5.2. Reduksi Data

Semakin lama kegiatan peneliti di lapangan, maka jumlah data akan semakin banyak, kompleks, dan rumit, maka dari itu diperlukan analisis data

melalui reduksi data. Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan dan transformasi data kasar yang muncul pada catatan-catatan tertulis di lapangan. Dengan begitu, data yang telah direduksi dapat memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melaksanakan pengumpulan data pada kegiatan di tahap selanjutnya. Adapun reduksi data pada penelitian ini adalah data yang didapatkan dari hasil tes siswa.

3.5.3. Penyajian Data

Penyajian data merupakan proses mendeskripsikan sekumpulan informasi yang telah tersusun dengan memberikan kemungkinan adanya suatu penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data dilaksanakan untuk memudahkan peneliti dalam memahami apa yang terjadi di lapangan dan disajikan dalam bentuk deskripsi. Penyajian data dimulai dengan memberikan sebuah deskripsi dari hasil penelitian yang telah dikelompokkan sebelumnya.

Data yang telah disajikan selanjutnya dibahas dan ditafsirkan berdasarkan teori-teori yang dipilih peneliti untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai representasi kajian semantik kelas II sekolah dasar menggunakan permainan ular tangga.

3.5.4. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi

Tahap selanjutnya yaitu membuat kesimpulan dari hasil pengumpulan dan analisis data yang telah didapatkan. Penarikan kesimpulan merupakan kegiatan interpretasi, yakni menemukan makna dari data yang telah disajikan. Pada pengolahan data peneliti memberikan makna, tafsiran, argumen dari data yang telah dikumpulkan dan mencari arti dari penjelasannya untuk disusun ke dalam pola-pola hubungan tertentu yang mudah dipahami dan ditafsirkan. Selanjutnya, data tersebut dihubungkan dan dibandingkan antara satu dengan yang lainnya, sehingga mudah untuk ditarik kesimpulan sebagai jawaban yang benar dari setiap permasalahan penelitian mengenai pemahaman makna bahasa dalam cerita rakyat sekolah dasar menggunakan permainan ular tangga serta

berbagai faktor yang mempengaruhi keterampilan menangkap makna bahasa dalam sebuah cerita rakyat di jenjang kelas II sekolah dasar.

3.5.5. Hasil Penelitian Sebelumnya

Penelitian pada waktu sebelumnya telah dilaksanakan pada tanggal 15 September 2022 di SD Plus Ar-Rahmat yang berada di Jl. Villa merah, cileunyi. Penelitian yang sebelumnya ini memfokuskan kepada aspek melihat kondisi kelas pada saat pembelajaran dan pelaksanaan permainan. Serta dengan tidak lupa memperhatikan aspek yang akan diteliti. Dan penelitian yang pertama ini tidak dilakukan perekapan jawaban. Namun lebih menyoroti apakah siswa memahami atau tidak terkait pemahaman makna dalam cerita.

Pada saat kedatangan peneliti, terlihat rasa penasaran siswa yang cukup tinggi serta terlihat bersemangat. Kegiatan diawali dengan membaca doa serta mengecek alat dan bahan yang sudah siap dipakai. Setelah itu, barulah melaksanakan penelitian.

Pada saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung, siswa terlihat mengikuti apa yang di instruksikan oleh guru dan terlihat tertib. Selanjutnya melihat cara guru mengajar. Untuk pengajaran sudah cukup baik serta membangkitkan semangat dari siswa. Sesi pembelajaran berjalan dengan kondusif.

Selanjutnya dimulailah sesi utama dalam penelitian. Memulai permainan dengan tertib dan dilakukan secara bergantian. Permainan berjalan dengan sebagaimana mestinya. Siswa mencoba permainan secara bergantian. Di kelas II ini, siswa sangat antusias untuk melaksanakan permainan ini. Siswa-siswa di kelas II B ini sampai berebut giliran untuk bermain permainan. Sebagian siswa dapat memahami dengan cukup baik dan untuk sisanya ada yang harus dijelaskan kembali serta ada beberapa siswa yang kurang memahami. Sekitar 13 siswa yang dapat betul memahami dengan mudah, 9 siswa harus dijelaskan secara 2 kali berulang, dan kemudian 3 siswa yang kurang memahami alur permainan maupun cerita.

Respon wali kelas terhadap peneliti sangat positif dan ramah serta rasa antusiasme tinggi dari siswa yang membuat peneliti yakin bahwa penelitian berjalan dengan lancar. Dapat disimpulkan bahwa penelitian sebelumnya ini fokus untuk memahami atau tidak nya dan belum meng-analisis jawaban dari siswa dikarenakan hanya fokus ke permainan saja. Guru kelas harapannya dapat mempertimbangkan permainan ini sebagai alternatif media pembelajaran.

3.6. Penilaian Semantik

Dalam penelitian ini, setelah mendapatkan hasil penelitian dibutuhkan yang Namanya penilaian. Penilaian ini sendiri berguna untuk mengetahui hasil yang telah didapat dari penelitian. Menurut pendapat dari Isam, H., dkk (2012), bahwa penilaian semantik juga menjadi sesuatu yang sangat penting karena dapat menentukan hasil penelitian secara jelas.